

# TECNOLOGIAS DIGITAIS E MÍDIAS INTERATIVAS: CAMINHOS PARA A INOVAÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

*DIGITAL TECHNOLOGIES AND INTERACTIVE MEDIA: PATHWAYS TO INNOVATION IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION*

**Juliana Lopes Waltrick**

Must University, Estados Unidos

**Roberto Carlos Cipriani**

Must University, Estados Unidos

**Adriana Lúcia Barbosa**

Must University, Estados Unidos

**Edivan Martins de Oliveira**

Must University, Estados Unidos

**Fernanda de Freitas Moura**

Must University, Estados Unidos

**Edineia Maria da Silva Matos**

Must University, Estados Unidos

**Selma Aparecida de Carvalho**

Must University, Estados Unidos

**Vécia de Fátima Vitorino**

Must University, Estados Unidos

ISSN: 1518-0263

DOI: <https://doi.org/10.46550/hv25n682>

Publicado em: 19.01.2024

**Resumo:** A inserção de mídias digitais no cotidiano da educação infantil tem se revelado um caminho promissor para ressignificar práticas pedagógicas e ampliar as possibilidades de aprendizagem desde os primeiros anos escolares. Diante de um cenário em que crianças já crescem imersas em ambientes digitais, a escola enfrenta o desafio de integrar essas tecnologias com intencionalidade e criticidade. Essa integração demanda planejamento, domínio técnico e reflexão pedagógica, sobretudo por parte dos educadores, que desempenham papel central na mediação dessas experiências. O presente estudo teve como objetivo geral analisar como o uso de mídias digitais pode contribuir para a qualificação do processo de ensino e aprendizagem na educação infantil, por meio da indicação e aplicação de recursos tecnológicos adequados ao contexto escolar. A pesquisa foi realizada por meio de revisão bibliográfica, com abordagem qualitativa e caráter exploratório. Foram consultadas obras entre 2015 e 2024, nas bases SciELO e Portal de Periódicos da CAPES, utilizando termos relacionados à tecnologia e educação, com foco em estudos em português voltados à



infância. A análise dos autores selecionados — como Menezes, Couto e Santos (2019), Paula (2022) e Kanashiro e Seabra Júnior (2018) — evidenciou que, quando aplicadas com intencionalidade pedagógica, ferramentas digitais como o Prezi e o Baby Games podem favorecer a inclusão, estimular a cognição e promover a personalização do ensino. Constatou-se, contudo, que barreiras estruturais e formativas ainda limitam a efetividade dessas tecnologias. Futuras investigações poderão aprofundar o impacto direto da mediação docente no uso das mídias em contextos diversos.

**Palavras-chave:** Tecnologia. Mídias Digitais. Educação.

**Abstract:** The integration of digital media into early childhood education has proven to be a promising path for redefining pedagogical practices and expanding learning opportunities from the earliest school years. In a context where children grow up immersed in digital environments, schools face the challenge of incorporating these technologies with intentionality and critical awareness. This integration demands planning, technical mastery, and pedagogical reflection, especially from educators, who play a central role in mediating these experiences. This study aimed to analyze how the use of digital media can contribute to enhancing the teaching and learning process in early childhood education by recommending and applying technological resources appropriate to the school context. The research was conducted through a bibliographic review, using a qualitative and exploratory approach. Academic works published between 2015 and 2024 were consulted in the SciELO database and the CAPES Journal Portal, focusing on Portuguese-language studies related to childhood. The analysis of selected authors — such as Menezes, Couto, and Santos (2019), Paula (2022), and Kanashiro and Seabra Júnior (2018) — showed that, when used with pedagogical purpose, digital tools like Prezi and Baby Games can foster inclusion, stimulate cognition, and support personalized learning. However, structural and training-related barriers still limit the effective implementation of these technologies. Future research could further explore the direct impact of teacher mediation in the use of media across diverse educational contexts.

**Keywords:** Technology. Digital Media. Education.

## 1 Introdução

O uso de tecnologias digitais tornou-se uma realidade irreversível no contexto educacional contemporâneo. A presença de mídias digitais em diferentes fases do ensino é cada vez mais comum, sobretudo na educação infantil, onde se percebe um crescente esforço em integrar recursos tecnológicos às práticas pedagógicas. Essa incorporação visa não apenas enriquecer o processo de aprendizagem, mas também preparar as crianças para um mundo cada vez mais interativo e digital. A escola precisa aprofundar sua relação com as novas linguagens digitais, compreendendo seus códigos, explorando suas formas de expressão e reconhecendo também seus mecanismos de influência e manipulação (Moran, 1998). O desafio está em converter essa exposição inevitável às telas em vivências educativas com intencionalidade pedagógica.

Com a pandemia da COVID-19 e a consequente permanência das crianças em casa, o uso de telas por crianças pequenas aumentou substancialmente. Esse contexto reacendeu debates sobre os limites e as possibilidades das mídias digitais na infância. A Sociedade Brasileira de Pediatria, por exemplo, passou a orientar profissionais e famílias quanto ao tempo seguro e

benéfico de exposição a esses dispositivos. Essa preocupação foi acompanhada por propostas educativas que tentaram transformar as mídias digitais em ferramentas de apoio ao ensino, como indicam as experiências com vídeos e jogos educativos. A educação escolar precisa compreender e incorporar mais as novas linguagens, desvendar os seus códigos, dominar as possibilidades de expressão e as possíveis manipulações (Araújo, 2005).

A justificativa social para a presente pesquisa parte do reconhecimento de que as crianças já vivem imersas em ambientes digitais, dentro e fora da escola. Ignorar essa realidade seria negligenciar oportunidades valiosas de aprendizagem, além de aprofundar desigualdades no acesso às práticas letradas mediadas por tecnologia. Incorporar as mídias digitais ao contexto da educação infantil, portanto, é uma forma de ampliar o repertório simbólico das crianças, promovendo a inclusão desde os primeiros anos escolares.

No plano legal, documentos como a Base Nacional Comum Curricular reforçam a necessidade de desenvolver, desde a infância, competências relacionadas ao uso crítico e ético das tecnologias. A presença das mídias digitais nos direitos de aprendizagem previstos na BNCC demonstra que seu uso não é apenas uma escolha institucional, mas uma diretriz normativa que visa formar sujeitos ativos e preparados para lidar com os desafios da sociedade contemporânea. Assim, a escola tem o papel de garantir que esse contato ocorra em um ambiente seguro, planejado e mediado por profissionais capacitados.

Sob a perspectiva teórica, o uso das mídias digitais na educação infantil se justifica pelo potencial que possuem para ampliar a criatividade, a expressão simbólica e o desenvolvimento cognitivo. As ferramentas digitais, quando aplicadas com intencionalidade, não apenas favorecem a aprendizagem, mas também criam possibilidades de interação, comunicação e produção de sentido. Elas podem, ainda, atender às necessidades de crianças com perfis diversos, incluindo aquelas com deficiências ou dificuldades específicas, oferecendo caminhos mais flexíveis e responsivos de ensino.

Apesar dos avanços e diretrizes, ainda existem barreiras significativas na implementação pedagógica das mídias digitais nas escolas. Muitas vezes, professores não se sentem preparados para utilizar recursos tecnológicos de forma eficaz, e há uma carência de formações continuadas que abordem essas ferramentas de forma prática e pedagógica. Em alguns contextos, a tecnologia ainda é vista como um complemento periférico, e não como parte integrante do processo de ensino e aprendizagem. Isso contribui para a manutenção de um ensino distante das realidades culturais e digitais vividas pelas crianças.

Considerando esse cenário, esta pesquisa busca compreender como as mídias digitais podem qualificar o processo de ensino e aprendizagem na educação infantil. A pergunta que orienta este estudo é: como o uso de mídias digitais pode qualificar o processo de ensino e aprendizagem na educação infantil, considerando a aplicação de recursos tecnológicos adequados ao contexto escolar? A investigação propõe-se a analisar, a partir de exemplos concretos, as potencialidades pedagógicas das mídias e os desafios enfrentados em sua implementação.

O objetivo geral é analisar como o uso de mídias digitais pode contribuir para a qualificação do processo de ensino e aprendizagem na educação infantil, por meio da indicação e aplicação de recursos tecnológicos adequados ao contexto escolar. Como objetivos específicos, busca-se indicar recursos digitais, como Prezi e Baby Games, para enriquecer o planejamento pedagógico na educação infantil; contribuir para o desenvolvimento cognitivo e inclusão de crianças por

meio do uso de mídias digitais adequadas à faixa etária; incentivar a formação docente para o uso consciente e eficaz das tecnologias no processo de ensino e aprendizagem.

A metodologia adotada é a pesquisa bibliográfica, baseada na análise de obras acadêmicas, documentos oficiais e estudos que abordam o uso das tecnologias digitais na educação infantil. Esse tipo de abordagem permite o aprofundamento teórico e crítico sobre o tema, facilitando a identificação de boas práticas, estratégias pedagógicas e orientações que possam ser aplicadas em diferentes contextos escolares. A fundamentação se apoia em publicações contemporâneas, com ênfase nas contribuições disponíveis no campo da tecnologia educacional.

A organização deste trabalho foi planejada para favorecer uma leitura clara e progressiva dos temas abordados. O primeiro capítulo apresenta a introdução, com a contextualização, justificativa, objetivos, metodologia e estrutura do estudo. O segundo capítulo desenvolve o referencial teórico, trazendo as bases conceituais e autores que fundamentam a pesquisa. O terceiro capítulo detalha a metodologia adotada, incluindo os critérios para a seleção e análise dos materiais utilizados.

No quarto capítulo, discute-se a inserção das tecnologias digitais no ensino de maneira geral, considerando os avanços institucionais, os desafios enfrentados pelos professores e as transformações nas práticas pedagógicas. O quinto capítulo trata das mídias digitais na educação, com ênfase em seus tipos, aplicações e contribuições para o processo de aprendizagem. No sexto capítulo, explora-se especificamente o uso das mídias digitais como recurso na educação infantil, com foco nos aplicativos Prezi e Baby Games, analisando suas características e potencialidades pedagógicas.

Por fim, são apresentados os resultados e a discussão, com base nas análises teóricas realizadas, e em seguida as considerações finais, que sintetizam os principais achados da pesquisa e propõem reflexões sobre o uso responsável das mídias digitais nas práticas pedagógicas da educação infantil. O trabalho é finalizado com as referências bibliográficas, que reúnem as fontes utilizadas na construção do estudo.

## **2 Referencial teórico**

O uso de tecnologias digitais na educação infantil tem se mostrado cada vez mais presente e necessário, considerando o perfil das novas gerações. Como afirmam Juttel, Kalempa e Pykosz (2015, p. 1), “a tecnologia vem tomando um espaço cada vez maior no cotidiano de todos, em especial das crianças, que trocaram as brincadeiras na rua pelos inúmeros jogos disponíveis dentro no computador, tablet ou celular”. Esse cenário exige uma nova postura dos profissionais da educação, que devem integrar esses recursos ao cotidiano escolar de forma significativa.

A alfabetização digital e o uso das mídias como apoio ao letramento inicial têm se destacado em pesquisas que discutem as práticas pedagógicas contemporâneas. Menezes, Couto e Santos (2019) observam que as tecnologias digitais têm transformado as práticas educativas, principalmente no que se refere ao uso de softwares educativos e plataformas digitais voltadas para o desenvolvimento da leitura e da escrita. Essas ferramentas favorecem a mediação do conhecimento e ampliam o repertório das crianças, desde que utilizadas com intencionalidade pedagógica.

No processo de inclusão das tecnologias em sala de aula, o papel do professor é fundamental. Paula (2022, p. 7) afirma que “os principais resultados evidenciaram o papel importante que a formação continuada exerce, apontando como necessária a intenção de despertar reflexões e discussões sobre as relações sociais da ciência e da tecnologia promovendo a ACT”. Isso evidencia que a qualificação docente é condição essencial para que os recursos tecnológicos sejam utilizados com propósito educativo e não apenas como ferramentas de entretenimento.

A realidade aumentada também tem se mostrado promissora no campo da alfabetização, ao criar um ambiente de aprendizagem mais envolvente. Lima, Araújo e Corrêa (2023, p. 602) destacam que “o trabalho possibilitou constatar o potencial do aplicativo de realidade aumentada para auxiliar no processo de alfabetização sob o ponto de vista de professoras das séries iniciais do ensino fundamental”. A aplicação de tecnologias interativas, como a RA, estimula a atenção, a memória e o interesse, especialmente em crianças em fase de aquisição da linguagem escrita.

O uso de tablets como recurso de apoio à aprendizagem infantil também revela impactos positivos no desenvolvimento das crianças. Como mostra Machado (2014), os dados analisados indicam que o uso de tablets em sala de aula contribui para o processo de letramento de crianças de 5 a 6 anos, ao ampliar as experiências lúdicas e favorecer maior interação com o ambiente letrado. O caráter lúdico das tecnologias é um diferencial importante, pois conecta as crianças com experiências de aprendizagem prazerosas e relevantes.

Nesse sentido, Silva (2023) observa que os recursos digitais educacionais apresentam potencial para transformar o processo de ensino e aprendizagem, sobretudo quando integrados a práticas que promovem a interação e o diálogo com os estudantes. A interação proporcionada pelas mídias digitais contribui para a construção do conhecimento por meio da colaboração, da experimentação e da personalização do ensino conforme os ritmos individuais das crianças.

Por fim, é importante considerar o impacto das políticas públicas na promoção de uma cultura digital nas escolas. Santiago, Dionisio e Sampaio (2016) reforçam que os docentes vêm valorizando o uso de recursos digitais na prática pedagógica, demonstrando superação progressiva das limitações relacionadas ao acesso tecnológico e à gestão do tempo para o planejamento. Isso demonstra que, apesar dos desafios, os educadores estão abertos à inovação, desde que encontrem apoio institucional e condições adequadas para a implementação dessas ferramentas em suas práticas cotidianas.

### **3 Metodologia**

Este estudo adotou uma abordagem qualitativa, tendo como método a pesquisa bibliográfica voltada à análise crítica de produções científicas relacionadas ao uso de recursos tecnológicos no processo de ensino e aprendizagem na educação infantil. Tal escolha justificou-se pela necessidade de compreender como diferentes práticas pedagógicas têm integrado mídias digitais ao cotidiano escolar de crianças pequenas, especialmente em contextos de transformação tecnológica acelerada. Como destacam Martelli et al. (2020), a pesquisa bibliográfica constitui uma etapa inicial imprescindível, pois permite ao pesquisador reconhecer o estado da arte sobre o objeto de estudo, identificar lacunas e formular hipóteses mais fundamentadas.

O enfoque qualitativo possibilitou investigar sentidos, estratégias pedagógicas e impactos subjetivos associados ao uso das tecnologias na formação das crianças, valorizando o contexto, as

experiências e os discursos que moldam essas práticas. Segundo Brito, Oliveira e Silva (2021), essa abordagem é especialmente eficaz quando o objetivo é examinar como os sujeitos se relacionam com os dispositivos tecnológicos no campo educacional, revelando aspectos nem sempre capturados por métodos quantitativos. Nesse sentido, priorizou-se uma análise interpretativa das produções selecionadas, buscando relações entre teoria e prática.

A pesquisa também foi exploratória, uma vez que não se baseou em hipóteses previamente definidas, mas sim na intenção de mapear, sistematizar e compreender as produções acadêmicas existentes sobre o tema. De acordo com Lösch, Rambo e Ferreira (2023), investigações dessa natureza favorecem a descoberta de padrões emergentes e o redesenho de conceitos em áreas ainda em consolidação, como é o caso da educação infantil mediada por tecnologias. O levantamento bibliográfico foi, portanto, essencial para delinear caminhos teóricos e práticos na análise.

A coleta de dados bibliográficos foi realizada nas bases SciELO e Portal de Periódicos da CAPES, entre outubro e novembro de 2023. Utilizaram-se como descritores os termos: Tecnologia, Mídias Digitais e Educação. Os critérios de inclusão abrangeram textos em português, publicados entre 2015 e 2024, com recorte temático voltado à educação infantil. Foram desconsiderados artigos de opinião, textos sem revisão por pares e produções voltadas ao ensino superior. A seleção final priorizou estudos com metodologias bem delineadas, resultados relevantes e aplicabilidade prática.

O processo de triagem envolveu leitura exploratória dos títulos, resumos e palavras-chave, além da leitura integral dos estudos potencialmente pertinentes. Essa etapa permitiu aprofundar a compreensão sobre os objetivos, metodologias e contribuições de cada texto, garantindo alinhamento com a proposta da pesquisa. Como indicam Sousa, Oliveira e Alves (2021), na pesquisa bibliográfica é fundamental que o pesquisador domine as fontes e organize o conhecimento de maneira sistemática. Para isso, fichamentos analíticos foram utilizados como instrumentos de registro e comparação entre os trabalhos.

A análise dos dados teve como base a leitura crítica e comparativa das obras selecionadas, identificando temas recorrentes, abordagens metodológicas predominantes e lacunas ainda pouco exploradas. Conforme afirmam Batista e Kumada (2021), esse tipo de análise favorece a construção de uma compreensão ampliada das práticas educativas com tecnologia. O percurso metodológico aqui descrito respeitou o rigor ético e a originalidade, comprometendo-se com uma contribuição efetiva ao campo da educação infantil e das tecnologias educacionais.

#### **4 Contextualização do uso da tecnologia no ensino**

A integração das tecnologias digitais no ambiente educacional tem se intensificado nas últimas décadas, influenciada por transformações sociais e pelo avanço da cultura digital. As escolas, diante dessa realidade, precisam adaptar-se constantemente a novas linguagens, plataformas e recursos interativos que reconfiguram as formas de ensinar e aprender. Nesse cenário, é necessário não apenas disponibilizar ferramentas tecnológicas, mas refletir sobre suas implicações didáticas e sobre os sentidos construídos a partir de seu uso.

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para

se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. (Brasil, 2017).

Assim a tecnologia tem um grande impacto na forma de ensinar e aprender, pois possui muitos recursos que permitem acessar o ensino a distância e mesmo assim continuar com a mesma qualidade do ensino, adaptando o conteúdo educacional a cada necessidade dos alunos, fornecendo materiais e atividades personalizadas, flexibilizando o ensino.

Heinsfeld e Silva (2018) analisaram como as versões da BNCC tratam o papel das tecnologias digitais e indicaram que, embora haja preocupação com sua integração nas práticas pedagógicas, persiste uma abordagem limitada, que enfatiza o uso instrumental desses recursos, sem considerar seu potencial como artefatos socioculturais que moldam o ensino. Tal perspectiva limita a atuação docente a uma função operativa, desconsiderando a necessidade de formar estudantes críticos e reflexivos frente à complexidade dos meios digitais.

No cotidiano das escolas, observa-se que muitos professores ainda enfrentam dificuldades para integrar efetivamente esses recursos às suas práticas. A resistência pode estar relacionada tanto à formação inicial quanto às condições institucionais de infraestrutura e apoio técnico. A ausência de políticas públicas continuadas também contribui para o uso precário das ferramentas digitais no ambiente educacional, comprometendo a eficácia das propostas inovadoras. É necessário um esforço coletivo para superar tais barreiras e reconfigurar o papel da tecnologia como elemento estruturante do processo educativo.

Frade (2022) reflete que as tecnologias digitais reconfiguram o próprio sentido da alfabetização, ampliando as competências exigidas e exigindo novas formas de inclusão. Para a autora, é preciso compreender a alfabetização digital como um direito social que deve ser garantido pelo Estado, uma vez que sua ausência acentua desigualdades históricas e culturais. A autora adverte que não basta apenas fornecer acesso técnico às ferramentas digitais, mas assegurar condições para que todos desenvolvam habilidades críticas e participativas em meio à cultura escrita digital.

Além das barreiras técnicas, há também o desafio de desenvolver propostas didáticas que articulem criticamente os recursos digitais com os objetivos de aprendizagem. A tecnologia deve estar a serviço da formação cidadã, e não apenas da reprodução de conteúdos. Nessa lógica, o papel do professor como mediador é central, pois é ele quem dá sentido ao uso dos instrumentos em sala de aula. Sem uma mediação intencional e crítica, os recursos podem tornar-se meros adornos que pouco contribuem para a construção de saberes significativos.

Kanashiro e Seabra Junior (2018) evidenciam, em estudo com uma criança com TEA, que o uso de softwares educativos pode auxiliar na alfabetização, desde que acompanhado por estratégias pedagógicas específicas e uma mediação consciente. O jogo digital, isoladamente, não substitui o trabalho docente, mas pode potencializar a aprendizagem. A experiência relatada mostra que a tecnologia, quando associada a práticas planejadas e sensíveis às necessidades do aluno, pode ser uma ferramenta poderosa de inclusão e avanço educacional.

As ferramentas digitais também oferecem oportunidades para tornar o ambiente escolar mais inclusivo, dinâmico e lúdico. O uso de *apps*, jogos e ambientes virtuais pode estimular o engajamento dos estudantes, especialmente das gerações nativas digitais, que já interagem com

essas tecnologias fora da escola. Contudo, esse potencial só é plenamente realizado quando há uma proposta metodológica clara que integre o digital às finalidades educativas, respeitando a diversidade dos contextos escolares e culturais.

Fernandez (2015) ressalta que as TICs têm desempenhado papel importante na Educação de Jovens e Adultos, promovendo tanto o letramento digital quanto a inclusão social. A autora argumenta que o uso dessas tecnologias deve ser orientado por uma pedagogia crítica, que considere o contexto de vida dos estudantes e valorize seus saberes. Nesse sentido, as ferramentas tecnológicas não apenas viabilizam o acesso à informação, mas atuam como instrumentos de emancipação social e política para sujeitos historicamente marginalizados.

A articulação entre práticas pedagógicas e recursos tecnológicos precisa considerar as diferentes realidades das escolas brasileiras. Nem todas possuem acesso à internet de qualidade ou aos dispositivos necessários para garantir equidade no uso das tecnologias. Por isso, políticas públicas eficazes são indispensáveis para reduzir essa lacuna. Do contrário, a inclusão digital corre o risco de se tornar mais um mecanismo de exclusão, acentuando desigualdades já existentes no sistema educacional brasileiro.

Dessa forma, o uso das tecnologias no ensino deve estar pautado por reflexões pedagógicas que integrem os recursos ao currículo de forma crítica, ética e contextualizada. A valorização da formação docente, o investimento em infraestrutura e o fomento à pesquisa são elementos fundamentais para avançar nesse processo. Apenas com uma abordagem articulada e comprometida será possível garantir que o uso da tecnologia nas escolas promova uma aprendizagem mais justa, inclusiva e transformadora.

## **5 Mídias digitais na educação**

Hoje, o mercado tecnológico oferece uma ampla variedade de recursos que podem ser integrados ao contexto educacional, promovendo práticas mais eficazes e envolventes. O uso combinado de diferentes plataformas e modelos pedagógicos amplia as possibilidades de aprendizagem e favorece experiências mais dinâmicas nas instituições de ensino. Essa multiplicidade de ferramentas permite maior personalização no processo formativo, o que é especialmente importante para atender às necessidades de diferentes perfis de estudantes.

Nesse cenário, as mídias digitais assumem papel essencial. Como observado por Miskolci (2011), essas mídias envolvem não apenas os equipamentos eletrônicos conectados em rede, mas também o suporte material e simbólico das tecnologias, representando a convergência entre conexão e mediação comunicativa. Isso indica que seu uso não se limita ao aspecto técnico, mas também à sua função como meio de expressão e construção de sentido no ambiente educacional.

Ao se tratar do uso das mídias na educação, é importante considerar seu potencial para tornar o ensino mais interativo e eficaz. Ferramentas como vídeos, áudios, realidade virtual, jogos digitais (gamificação), mídias impressas e blogs educacionais ampliam os horizontes dos conteúdos escolares. Tais ferramentas não apenas dinamizam as aulas, mas também facilitam o acesso à informação e promovem uma aprendizagem mais centrada no estudante. As Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC), nesse processo, são decisivas na superação de modelos pedagógicos estáticos.

Nesse sentido, Moran (1998) considera essencial que a escola compreenda e incorpore as novas linguagens digitais. Para o autor, é necessário que educadores dominem as possibilidades de expressão das tecnologias e estejam atentos às manipulações que podem ocorrer em ambientes digitais, com vistas a promover um uso mais democrático, crítico e participativo dessas ferramentas no processo educacional. Essa abordagem não apenas qualifica o uso pedagógico da tecnologia, mas também forma estudantes mais preparados para atuar na sociedade contemporânea.

Com o uso consciente das mídias sociais, a alfabetização digital é fortalecida e a criticidade dos alunos ampliada. Esse tipo de recurso contribui para uma aprendizagem mais significativa, pois valoriza a autonomia e a responsabilidade dos sujeitos no processo de construção do conhecimento. Em vez de serem consumidores passivos de conteúdos, os estudantes passam a atuar como agentes ativos em ambientes colaborativos.

Complementando essa perspectiva, Frade (2022) ressalta que a alfabetização, na atualidade, precisa ser pensada em articulação com a cultura escrita digital, considerando os novos modos de leitura e produção de sentido mediados pelas tecnologias. A autora destaca que a inclusão digital não pode ser tratada apenas como uma questão técnica, mas como um direito social que deve ser assegurado de forma equitativa no contexto escolar.

Além disso, Bottentuit Júnior, Menez e Wunsch (2018) analisaram aplicativos móveis voltados para a alfabetização e destacaram que esses recursos, quando bem articulados a práticas pedagógicas planejadas, podem promover maior engajamento, dinamismo e ludicidade nas atividades escolares. No entanto, os autores também alertam para a importância de uma mediação qualificada por parte dos professores, a fim de garantir que tais ferramentas realmente contribuam para os objetivos educacionais propostos.

Desse modo, as mídias digitais, quando utilizadas com intencionalidade pedagógica e respaldo crítico, não apenas modernizam o ensino, mas ampliam as possibilidades de uma educação inclusiva, participativa e significativa. A valorização de práticas inovadoras, aliadas à formação contínua dos docentes, constitui um caminho promissor para transformar as tecnologias em aliadas na construção de uma escola mais dialógica, interativa e atenta às necessidades do século XXI.

## **6 Mídias digitais como recurso na educação infantil**

O uso de mídias digitais na educação infantil, para ser benéfico ao processo educativo, deve ser conduzido de maneira equilibrada e consciente. Quando bem planejado, esse uso pode não apenas enriquecer o ambiente escolar, mas também atender às necessidades específicas das crianças em fase de desenvolvimento. O desafio, portanto, está em utilizar os recursos tecnológicos com intencionalidade pedagógica, respeitando os limites da faixa etária e garantindo experiências significativas de aprendizagem.

Para Araújo (2005, p. 24), “saber direcionar o uso da Internet na sala de aula deve ser uma atividade de responsabilidade, pois exige que o professor preze, dentro da perspectiva progressista, a construção do conhecimento”. Essa perspectiva reforça a importância de uma atuação docente que vá além do domínio técnico, propondo um uso pedagógico das mídias que valorize a autonomia e o pensamento crítico desde a infância.

Com a pandemia de 2019, houve um aumento considerável do tempo de tela entre crianças pequenas, o que reacendeu o debate sobre os limites seguros e saudáveis de exposição a dispositivos digitais. Como resposta, a Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP) publicou em 2020 um manual com orientações específicas para o uso de telas por bebês e crianças, incluindo uma tabela que define a duração adequada de exposição de acordo com a faixa etária, a fim de auxiliar famílias e profissionais na tomada de decisões conscientes.



Fonte: Mind Clínica Multidisciplinar

Diante da inevitabilidade do uso de mídias digitais por crianças, é fundamental definir objetivos claros ao propor atividades com esses recursos. Para a faixa etária de 3 a 5 anos, por exemplo, recomenda-se um tempo diário de tela de até uma hora. Nessa perspectiva, dois aplicativos foram selecionados para serem utilizados com esse público: o Prezi, voltado para vídeos educacionais, e o Baby Games, um jogo interativo para crianças pequenas. Ambos se destacam por aliar ludicidade, baixo impacto visual e estímulo à aprendizagem.

O Prezi se apresenta como uma plataforma versátil para a criação de vídeos educativos, permitindo navegação interativa por toda a apresentação. Essa ferramenta pode ser usada para produzir conteúdos que integrem imagens, músicas e desenhos animados, tornando o aprendizado mais envolvente. Os vídeos podem contribuir para o desenvolvimento cognitivo, emocional e psicomotor das crianças ao trabalharem com sons, ritmos e imagens coloridas que estimulam a memória, o vocabulário, a empatia e a coordenação motora.

O Baby Games, por sua vez, representa uma alternativa eficaz, sobretudo para inclusão de crianças com necessidades especiais. Por meio de jogos simples, ele possibilita a abordagem de conteúdos como números, alfabeto, cores e formas, adaptando-se às especificidades de cada criança. Sua utilização individualizada permite que o educador acompanhe o progresso de maneira mais precisa, promovendo avanços no desenvolvimento de habilidades fundamentais.

Além dessas ferramentas, a educação midiática se apresenta como um campo em expansão, que busca desenvolver a consciência crítica dos estudantes diante das mídias com as quais interagem. A proposta não é excluir os meios de comunicação do ambiente escolar, mas sim transformá-los em objeto de análise e reflexão. Como enfatiza Gaia (2001, p. 26), “integrar a educação midiática na sala de aula não significa abrir mão da comunicação, mas sim que o professor trará a realidade do aluno para dentro da sala de aula para discutir a mídia e transformá-la em informação”.

Nesse processo, é indispensável que os professores se qualifiquem para acompanhar os avanços tecnológicos e suas implicações pedagógicas. A ausência dessa formação pode resultar em práticas descontextualizadas ou até prejudiciais à aprendizagem. Como afirma Gaia (2001, p. 35), “professores interessados numa pedagogia que se pretende midiática precisam aprender a utilizar as mídias não como resolução dos problemas impostos pela prática didática, mas como proposta que traga uma fonte de aprendizado e mais para ser trabalhada em sala de aula”.

O avanço tecnológico impõe novos desafios e exige uma postura proativa por parte dos docentes. Estar preparado para integrar essas ferramentas de maneira crítica e reflexiva significa contribuir ativamente para a formação de sujeitos mais autônomos, criativos e conscientes de seu papel em um mundo cada vez mais digital.

## **7 Resultados e discussão**

A incorporação das mídias digitais na educação infantil tem revelado múltiplas possibilidades para transformar o processo de aprendizagem em experiências mais significativas. Em vez de tratar os dispositivos tecnológicos como meros atrativos visuais, a escola deve posicioná-los como ferramentas pedagógicas planejadas. Segundo Menezes, Couto e Santos (2019), o uso intencional de softwares educativos contribui para o fortalecimento do letramento e para a ampliação do repertório linguístico das crianças, desde que mediado de forma crítica e alinhada aos objetivos educacionais.

Apesar dos avanços teóricos, ainda é visível a lacuna entre o acesso aos recursos e a capacidade docente de utilizá-los com intencionalidade pedagógica. Conforme Paula (2022), a formação continuada dos professores é uma condição essencial para que as tecnologias sejam empregadas de modo eficaz, indo além do entretenimento. A ausência dessa qualificação repercute diretamente na eficácia do uso das mídias digitais, dificultando sua integração real ao currículo e, muitas vezes, reforçando práticas descontextualizadas.

Outro ponto que se destaca é o potencial das mídias digitais para promover a inclusão educacional, sobretudo no atendimento a estudantes com necessidades específicas. A experiência de aplicação de aplicativos voltados à alfabetização de crianças com transtorno do espectro autista (TEA), como demonstrado por Kanashiro e Seabra Júnior (2018), reforça a ideia de que os recursos digitais, quando bem orientados, podem favorecer não apenas a aprendizagem, mas também a socialização e o desenvolvimento da autonomia infantil.

Nesse sentido, o uso de ferramentas como vídeos interativos, jogos educativos e plataformas digitais estimula diferentes canais de aprendizagem, respeitando o ritmo e os estilos cognitivos de cada criança. A flexibilidade proporcionada por esses recursos permite ao educador atuar de maneira mais personalizada, estabelecendo vínculos mais fortes entre os objetivos do ensino e os

interesses dos estudantes. Contudo, é necessário planejamento, pois o uso indiscriminado das tecnologias pode resultar em sobrecarga sensorial ou desvio de foco.

Além disso, o acesso desigual à tecnologia ainda representa um desafio a ser enfrentado pelas políticas públicas educacionais. Escolas em regiões com menor infraestrutura sofrem para implementar propostas que dependem de conectividade e equipamentos atualizados, o que limita a equidade no acesso às inovações pedagógicas. Isso torna ainda mais urgente o investimento em formação docente e em infraestrutura tecnológica, a fim de garantir que todas as crianças tenham oportunidades semelhantes de desenvolvimento.

É importante destacar que a eficácia das mídias digitais não está apenas na ferramenta em si, mas no modo como ela é utilizada no contexto educacional. A mediação crítica do professor continua sendo o elemento-chave para transformar o recurso tecnológico em um instrumento de aprendizagem potente. A ausência dessa mediação pode esvaziar o conteúdo pedagógico, convertendo a tecnologia em mero entretenimento sem valor educativo real.

Portanto, a literatura analisada aponta que a presença das mídias digitais na educação infantil é promissora, desde que acompanhada de uma atuação docente qualificada, sensível e planejada. A transformação digital no ambiente escolar deve caminhar junto com o fortalecimento das práticas pedagógicas, garantindo que o uso da tecnologia contribua efetivamente para uma aprendizagem mais criativa, inclusiva e significativa.

## **8 Considerações finais**

O presente estudo teve como objetivo investigar de que forma as mídias digitais podem qualificar o processo de ensino e aprendizagem na educação infantil, observando suas aplicações práticas, os desafios enfrentados e as possibilidades de inovação pedagógica. A proposta foi analisar como essas ferramentas, quando utilizadas com intencionalidade, favorecem o desenvolvimento cognitivo, a inclusão e a formação de sujeitos críticos desde os primeiros anos escolares. Ao longo da pesquisa, buscou-se ainda indicar recursos tecnológicos adequados ao contexto educacional e compreender os impactos pedagógicos de sua aplicação.

Constatou-se que, apesar dos avanços normativos e das orientações curriculares, a integração das tecnologias digitais à prática docente ainda esbarra em dificuldades estruturais e formativas. A carência de preparo técnico e pedagógico entre os educadores, aliada à falta de infraestrutura em muitas escolas, impede uma implementação plena e equitativa das mídias. Essa constatação evidencia a necessidade de investimentos contínuos em formação e suporte técnico para os profissionais da educação infantil.

Esses dados revelam não apenas a distância entre teoria e prática, mas também apontam para o risco de exclusão digital precoce, principalmente em regiões mais vulneráveis. A desigualdade de acesso às tecnologias pode comprometer o desenvolvimento de competências fundamentais, perpetuando barreiras sociais e educacionais. Com isso, a escola, em seu papel social, deve se comprometer com a democratização dos meios digitais e com a criação de ambientes de aprendizagem que dialoguem com a realidade tecnológica das crianças.

A relevância da pesquisa se confirma ao demonstrar que o uso bem orientado das mídias digitais pode enriquecer significativamente as experiências educacionais, contribuindo para o engajamento, a criatividade e a autonomia infantil. Quando utilizadas de maneira planejada, essas

ferramentas ampliam o repertório simbólico dos alunos, favorecem a personalização do ensino e estimulam interações mais significativas entre educadores e crianças. Além disso, promovem a inclusão de estudantes com necessidades específicas, respeitando seus ritmos e potencialidades.

Diante das constatações, torna-se urgente a criação de políticas públicas que assegurem a formação continuada dos professores, com foco na alfabetização digital e no uso pedagógico das tecnologias. A escola precisa ser compreendida como espaço dinâmico, capaz de integrar inovação sem perder de vista os princípios éticos e formativos. Cabe ao gestor escolar, nesse contexto, liderar processos de mudança que envolvam a comunidade, fortalecendo a cultura digital institucional.

Para futuras pesquisas, recomenda-se o aprofundamento empírico com estudos de caso em instituições que já utilizam mídias digitais de forma sistemática, a fim de analisar os impactos reais no cotidiano da sala de aula. Também seria relevante investigar a percepção das famílias sobre o uso dessas tecnologias na educação infantil, bem como os efeitos da mediação digital na relação entre crianças e aprendizagem em diferentes contextos socioculturais.

Por fim, é essencial que o debate sobre o uso das mídias na educação infantil vá além da técnica, considerando os aspectos humanos, afetivos e sociais envolvidos nesse processo. A tecnologia, por si só, não transforma a educação. O que promove a verdadeira mudança é a forma como ela é incorporada às práticas pedagógicas, respeitando a infância como fase singular do desenvolvimento e reconhecendo o papel fundamental do educador como mediador consciente, reflexivo e comprometido com a formação integral da criança.

## Referências

- Araújo, R. S. (2005). Contribuições da metodologia WebQuest no processo de letramento dos alunos nas séries iniciais no ensino fundamental. In L. L. P. Mercado (Org.), *Vivências com aprendizagem na internet*. Edufal.
- Batista, L. S., & Kumada, K. M. O. (2021). Análise metodológica sobre as diferentes configurações da pesquisa bibliográfica. *Revista Brasileira de Iniciação Científica*, e021029-e021029.
- Bottentuit Júnior, J. B. B., Menez, M. R. C. S., & Wunsch, L. P. (2018). Aplicativos móveis para a alfabetização e letramento no contexto do ensino fundamental. *Revista Tempos e Espaços em Educação*, 11(1), 18.
- Brasil. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. (2017). Base Nacional Comum Curricular. Brasília, DF: MEC, SEB.
- Fernandez, V. R. (2015). O uso das tecnologias da informação e comunicação como promotoras da alfabetização e letramento digital. Breve olhar para o contexto paulistano. *Revista Sinergia*, 16(3), 237-243.
- Frade, I. C. A. S. (2022). Um olhar sobre processos e desafios históricos e contemporâneos da alfabetização. *Revista Brasileira de Alfabetização*.
- Heinsfeld, B. D., & Silva, M. P. R. N. D. (2018). As versões da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e o papel das tecnologias digitais: conhecimento da técnica versus compreensão dos sentidos. *Currículo sem Fronteiras*, 18(2), 668-690.
- Kanashiro, M. D. D. M., & Seabra Junior, M. O. S. (2018). Tecnologia educacional como

recurso para a alfabetização da criança com transtorno do espectro autista. *Revista Diálogos e Perspectivas em Educação Especial*, 5(2), 101-120.

Lösch, S., Rambo, C. A., & Ferreira, J. L. (2023). A pesquisa exploratória na abordagem qualitativa em educação. *Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação*, e023141-e023141.

Gaia, R. V. (2001). *Educomunicação & mídias*. Edufal.

Juttel, F., Kalempa, V. C., & Pykosz, L. C. (2015). Alfabetizando através da realidade aumentada: desenvolvimento de um aplicativo de auxílio à alfabetização utilizando a realidade aumentada para dispositivos móveis. *Revista Tecnologias na Educação—Ano*.

Lima, M. B., Araújo, M. J. R., & Corrêa, S. D. J. D. C. (2023). Desenvolvimento de aplicativo de Realidade Aumentada para auxílio no reconhecimento das letras no processo de alfabetização infantil: um estudo no ensino fundamental menor. *Revista Brasileira de Informática na Educação*, 31, 602-630.

Lösch, S., Rambo, C. A., & Ferreira, J. L. (2023). A pesquisa exploratória na abordagem qualitativa em educação. *Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação*, e023141-e023141.

Machado, A. M. C. (2014). Tablets na educação infantil: tecnologia em sala de aula e seus benefícios para o processo de alfabetização.

Martelli, A., de Oliveira Filho, A. J., Guilherme, C. D., Dourado, F. F. M., & Samudio, E. M. M. (2020). Análise de metodologias para execução de pesquisas tecnológicas. *Brazilian Applied Science Review*, 4(2), 468-477.

Menezes, K. M., Couto, R. D. A., & Santos, S. C. S. (2019). Alfabetização, letramento e tecnologias.

Mind Clínicas Multidisciplinar. (n.d.). *Telas? Qual tempo recomendado*. <https://www.mindclinicas.com.br/blog/telas-qual-tempo-recomendado>.

Miskolci, R. (2011). Novas conexões: Notas teórico-metodológicas para pesquisas sobre o uso de mídias digitais. *Cronos*, 12(12), 9-22.

Moran, J. M. (1998). *Mudar a forma de ensinar com a internet: Transformar aula em pesquisa e comunicação*. MEC: Um Salto para o Futuro.

Paula, A. A. D. (2022). Contribuições da formação continuada com enfoque Ciência, Tecnologia e Sociedade para alfabetização científica e tecnológica em espaços e ambientes da educação infantil (Master's thesis, Universidade Tecnológica Federal do Paraná).

Santiago, L., Dionisio, M., & Sampaio, R. (2016). O uso das Tecnologias Digitais na busca da superação do analfabetismo. In *Anais dos Workshops do Congresso Brasileiro de Informática na Educação* (Vol. 5, No. 1, p. 800).

Silva, V. C. (2023). Tecnologias digitais educacionais no processo de alfabetização infantil. *Revista Inova Ciência & Tecnologia/Innovative Science & Technology Journal*, 9(1).

Sousa, A. S.; Oliveira, G. S. & Alves, L. H. (2021). A pesquisa bibliográfica: princípios e fundamentos. *Cadernos da Fucamp*, 20(43), 64-83.